

LICENCIATURA EN ARTES DIGITALES (CICLO SUPERIOR)**Ciclo lectivo 2018**

Estimados estudiantes,

Les presentamos la Oferta Académica de la Licenciatura en Artes Digitales (ciclo superior) para el segundo cuatrimestre del ciclo lectivo 2018 aprobada por la Escuela Universitaria de Artes.

Solo pueden inscribirse aquellos alumnos que posean 130 créditos aprobados o más.

No olviden que las aulas presenciales no pueden abrirse si no tienen como mínimo 5 (cinco) alumnos inscriptes.

Verán que las asignaturas ofertadas contemplan tanta modalidad presencial y virtual. Como todavía no son demasiados los alumnos que cursan el ciclo superior, la oferta busca cumplir con las necesidades de todos.

La oferta académica del segundo cuatrimestre consta de asignaturas presenciales y virtuales.

Primero, verán que colocamos el cuadro total de las asignaturas. En segundo lugar, especificamos las características de las asignaturas presenciales (con su procedimiento de inscripción y calendario académico). En tercer lugar, detallamos las características de las asignaturas virtuales (con su procedimiento de inscripción y calendario académico).

Por último, la información perteneciente al CICLO INICIAL (Núcleo de Formación Básica y Núcleo de Formación electivo) deben leerlo en el cuadernillo de la TUPD-LAD. En este cuadernillo accederán a información perteneciente al CICLO SUPERIOR.

Ante cualquier duda, pueden enviar un correo electrónico a la dirección de la carrera: artesdigitales@unq.edu.ar. Dicho correo será respondido por Miriam Arias, asistente de las carreras de la Escuela Universitaria de Artes.

Saludos cordiales

María Valdez

Directora Licenciatura en Artes digitales.

Oferta académica - Segundo semestre de 2018

Nombre de la asignatura	Núcleo	Modalidad	Créditos	Días y horarios	Docente
Sociología de la cultura digital	Obligatoria	Presencial	10	Martes de 18 a 22hs	Federico Gobato
Estructuras: composición y contenido	Obligatoria	Presencial	10	Viernes de 14 a 18hs	Horacio Banega
Interfaces y diseño de interacciones para la práctica artística	Obligatoria	Presencial	10	Martes de 14 a 18hs	Federico Joselevich
Taller de medios alternativos	Electiva	Presencial	10	Lunes de 18 a 22hs	Lía Gómez
Sociología de la cultura digital	Obligatoria	Presencial	10	Martes de 18 a 22hs	Federico Gobato
Narrativa audiovisual en contextos digitales	Obligatoria	Virtual	10	Las clases se suben al campus virtual los días jueves.	María Valdez
Recursos industriales	Electiva	Virtual	10	Las clases se suben al campus virtual los días jueves.	Cristian Verón
Arte digital aplicado	Orientado	Virtual	10	Las clases se suben al campus virtual los días jueves.	Christian Silva
Análisis y crítica de arte mediático	Orientada	Virtual	10	Las clases se suben al campus virtual los días jueves.	Bianca Racioppe.
Inglés		Presencial	10	Ver opciones el día de inscripción	Ver opciones el día de inscripción
Informática		Presencial	10	Ver opciones el día de inscripción	Ver opciones el día de inscripción

ASIGNATURAS PRESENCIALES

Calendario académico

Segundo cuatrimestre	
Inscripción a materias	2 y 3 de agosto para Ciclo Introductorio 6,7 y 8 de agosto en franja horaria según coeficiente.
Inicio de cursada	13 de agosto
Finalización de cursada	15 de diciembre
Cierre y Entrega de Actas	17 al 21 de diciembre

En el caso de la LAD, la fecha de **inscripción** para las **asignaturas presenciales** es el **lunes 6 de agosto**, a partir de las **11am**. Recuerden que el orden de inscripción responde al número de coeficiente, a saber:

Les alumnos regulares de la carrera tienen un coeficiente, que es un dato que se obtiene de la formula

$$\text{Coeficiente} = (\text{Promedio} / 2) + [(\text{TCC} - \text{TCF}) / \text{TCC}] * 5$$

En donde: Promedio: sumatoria de notas (incluyendo los aplazos) / cantidad de materias con cursada finalizada (incluyendo las reprobadas; no incluye ausentes)

TCC: Total de créditos de la carrera

TCF: Total de créditos que faltan para concluir la carrera

Para la inscripción en TODOS los ciclos que siguen, se armarán franjas horarias según coeficiente. No se podrán inscribir en otra franja horaria que las que les corresponde. Se publicará la misma en la misma zona donde se encuentra el cuadernillo.

IMPORTANTE

Al momento de la inscripción a materias se enviará el Comprobante de Inscripción en formato electrónico al correo asignado por la universidad. En esta oportunidad **NO se entregará el Comprobante de Inscripción en formato papel.**

Se debe tomar foto del comprobante en pantalla en el momento de inscripción.

LICENCIATURA EN ARTES DIGITALES (CICLO SUPERIOR)

Ciclo lectivo 2018

El coeficiente en la LAD aparece junto con la TUPD.

LA INSCRIPCIÓN SE DESARROLLARÁ EN AULA 23.

Nombre de la asignatura	Núcleo	Modalidad	Créditos	Días y horarios	Docente
Sociología de la cultura digital	Obligatoria	Presencial	10	Martes de 18 a 22hs	Federico Gobato
Estructuras: composición y contenido	Obligatoria	Presencial	10	Viernes de 14 a 18hs	Horacio Banega
Interfaces y diseño de interacciones para la práctica artística	Obligatoria	Presencial	10	Martes de 14 a 18hs	Federico Joselevich
Taller de medios alternativos	Electiva	Presencial	10	Lunes de 18 a 22hs	Lía Gómez

ASIGNATURAS VIRTUALES

Para aquellos que quieran inscribirse en alguna de las **asignaturas virtuales**, detallamos el calendario académico de las mismas y que corresponden al denominado **Tercer período**, a saber

Calendario académico

Tercer período	
Inscripción a materias	26 de julio al 5 de agosto.
Inicio de cursada	23 de agosto
Finalización de cursada	5 de diciembre
Cierre y Entrega de Actas	16 de diciembre
Vencimiento de la asignatura	Marzo de 2021

Circuito de inscripción a materias virtuales para estudiantes de modalidad presencial

1. Estudiantes que cursan por primera vez materias de modalidad virtual.

Debe registrarse en <https://autogestion.uvq.edu.ar/presencial> donde se le pedirá que ingrese sus datos personales y una fotografía digital del DNI o imagen escaneada. Para ello deberá:

- a) Escanear su DNI o fotografiarlo desde un teléfono móvil y guardarlo como archivo en su computadora.
- b) Una vez que complete y haya adjuntado la fotografía mencionada en el punto a), deberá enviar el formulario. Inmediatamente le llegará un correo electrónico a la dirección previamente ingresada en el formulario. En el mismo se le informará su nombre de usuario.
- c) Para continuar con el registro deberá clicar en el link que dice "Haga click aquí para activar su cuenta".
- d) En este link deberá establecer la contraseña de acceso al sistema.
- e) Una vez logueado deberá seleccionar la opción "Inscripción a cursos". En la parte superior izquierda encontrará un desplegable de opciones donde encontrará "Cursos Virtuales p/presencial" y podrá visualizar las materias que cada carrera ofreció.

LICENCIATURA EN ARTES DIGITALES (CICLO SUPERIOR)

Ciclo lectivo 2018

2. Estudiantes que ya han cursado materias de modalidad virtual.
- a) Aquellos estudiantes que ya cursaron materias de modalidad virtual deberán ingresar con su usuario y contraseña. Allí deberán elegir el perfil “Cursos”. En la parte superior izquierda encontrará un desplegable de opciones donde encontrará “Cursos Virtuales p/presencial” y podrá visualizar las materias que cada carrera ofreció.
- b) En caso de no recordar su usuario y/o contraseña deberá comunicarse con soporte@uvq.edu.ar donde les indicarán cómo proceder.

Nombre de la asignatura	Núcleo	Modalidad	Créditos	Días de subida de la clase al campus virtual	Docente
Narrativa audiovisual en contextos digitales	Obligatoria	Virtual	10	Jueves	María Valdez
Recursos industriales	Electiva	Virtual	10	Jueves	Cristian Verón
Arte digital aplicado	Orientado	Virtual	10	Jueves	Christian Silva
Análisis y crítica de arte mediático	Orientada	Virtual	10	Jueves	Bianca Racioppe

Presentación de las materias

- **SOCIOLOGÍA DE LA CULTURA DIGITAL.**

Profesor: Mg. Federico Gobato.

Breve presentación de la asignatura: Sociología de la Cultura Digital es un curso de contenidos predominantemente teóricos que, sin embargo, adopta la modalidad de taller para su desarrollo y dictado: esto implica que además de las introducciones y desarrollos temáticos a cargo del profesor, la cursada incluye actividades de debate, de investigación y de producción que se realizan de modo cooperativo y colectivo. El curso se acredita a través de una serie de actividades de evaluación continua (breves reseñas, ensayos argumentales, etcétera) y un trabajo final de formato libre, que tiene como objeto la reflexión, desde los marcos de la materia, sobre la propia obra del estudiante –sea esta audiovisual, musical, literaria o de cualquier disciplina artística.

El curso se articula a través de tres unidades temáticas: en la primera, se describen las transformaciones comunicacionales contemporáneas, al tiempo que se presentan alternativas teórico-metodológicas para abordar su dimensión cultural. En la segunda, se exploran las dinámicas socio-culturales del proceso de digitalización. En la tercera, se abordan una serie de tópicos y temas de investigación propios del campo, con especial atención en los elementos y fenómenos que transforman la práctica artística y estética en el escenario contemporáneo.

Contenidos mínimos: Las tecnologías digitales frente a otras tecnologías previas. Los nuevos horizontes comunicacionales. Las tecnologías digitales y la comunicación interpersonal: los cambios desde la práctica comunitaria a las grandes masas-audiencias. Hipertextos y prácticas comunicativas. La cultura digital: prácticas de intervención en las disciplinas artísticas. Las tecnologías digitales y la formulación de nuevos paradigmas culturales. La identidad y la interacción social en la era de Internet. La digitalización de las artes: pluralidad, multiplicidad y mezcla.

Horas de estudio recomendadas: 4 a 6 horas semanales.

Breve CV del docente: Es sociólogo (UBA) y magíster en Ciencias Sociales (FLACSO México). Es docente e investigador de la Universidad Nacional de Quilmes donde ha realizado docencia, investigación, desarrollo y gestión en diversos ámbitos de la Universidad. En grado ha dictado cursos sobre sociología de la cultura, teoría sociológica, sociología de la educación, sociología cultural de la comunicación y metodología de la investigación. En posgrado, coordina talleres de tesis. Investiga sobre los procesos sociales asociados a la relación entre cultura, comunicación y tecnología, desde las perspectivas de la sociología cultural y la teoría de sistemas. Ha publicado artículos en revistas y libros académicos, y es autor del libro «La escritura secundaria. Oralidad, grafía y digitalización en la interacción contemporánea». Actualmente, es director de la Licenciatura en Ciencias Sociales de la UNQ.

Correo electrónico: fgobato@unq.edu.ar

LICENCIATURA EN ARTES DIGITALES (CICLO SUPERIOR)**Ciclo lectivo 2018**

- **ESTRUCTURAS: COMPOSICIÓN Y CONTENIDO.**

Profesor: Dr. Horacio Banega.

Breve presentación de la asignatura: en la materia se presentan contenidos teóricos y prácticos. Se analizan narraciones, obras de teatro y textos sobre el estructuralismo. Nos detenemos en Aristóteles, Brecht y Pinter. Luego analizamos y aplicamos estos conceptos a obras de arte audiovisuales.

Contenidos mínimos: Estructuras narrativas. Dramaturgia visual: montaje. Composición convergente, composición divergente. Hipertexto. Imagen, sonido, narratividad. Dramaturgia sonora: montaje. Guión audiovisual. Cut up. Espacio y estructura musical. Estructuración topológica. Algebra de la imagen. Análisis de obras narrativas, fílmicas, dramáticas, visuales, cibernéticas, digitales, sonoras. Realización de modelos de estructura en formatos diversos.

Horas de estudio recomendadas: 5 a 8 horas semanales.

Breve CV del docente: Doctor en filosofía (UBA), Magister en Sociología (FLACSO). Actor, dramaturgista y director teatral. Egresado de la Escuela de Arte Dramático. Obtuvo la Residencia Internacional de Dramaturgos Emergentes del Royal Court Theatre de Londres en el (becado por el British Council y la Fundación Antorchas). Posee una vasta trayectoria en el campo teatral a la vez que en la producción científica en relación con la filosofía.

Correo electrónico: horaciobanega@gmail.com

- **INTERFACES Y DISEÑO DE INTERACCIONES PARA LA PRÁCTICA ARTÍSTICA.**

Profesor: Federico Joselevich.

Breve presentación de la asignatura: *Interfaces y diseño de la Interacciones para la práctica artística* es una materia en la que se da cuenta de diferentes aspectos en los que los artistas del Arte y la Tecnología llevan a cabo su labor, partiendo desde el análisis de qué es un interactivo, pasando por temáticas como el net.art y el bioarte y terminando con la idea de la Tecnología Poética. Esta materia implicará alrededor de 6 horas extra de estudio semanales para estudiar la materia.

Contenidos mínimos: Human-Computer Interface. Interfaz gráfica de usuario. Historia y consolidación. Nociones de diseño de interfaces y su aplicación en las artes. Usabilidad. Desarrollos de las ciencias cognitivas. Interfaces físicas. Realidad virtual. Pantallas. Del radar al touchscreen. Posibilidades artísticas.

Horas de estudio recomendadas: 5 a 8 horas semanales.

Breve CV del docente: Artista tecnológico, programador. Premios: Artistas Emergentes Barcelona 2002 por World Wall Painters (area3), premio de Producción MediaLab CCEBA 2010 por Los Aparatos (con Julia Vallejo), mención honorífica en Bienal Kosice 2012 (con J. Vallejo), primer premio en EcoArteUrbano Buenos Aires 2013 (con Omar Panosetti), mención de honor en ARCITeC por La Tinta del Río (con Omar Panosetti) primer premio en la Bienal Latinoamericana Kosice 2014 por El Hidrógeno, beca del Fondo Argentino de Desarrollo

LICENCIATURA EN ARTES DIGITALES (CICLO SUPERIOR)**Ciclo lectivo 2018**

Cultural 2014 por El Tubodroide, diploma de Teatros del Mundo 2016 por Las Bernardas. Algunas obras: página web del Museo de Arte Contemporáneo de Barcelona (area3), Passus Exilii una instalación crítica al modelo de integración del exiliado, 96 frames software de performances stop-motion en vivo, Leve Retina primer revista literaria electrónica argentina y su participación en eventos y festivales varios. Es profesor de la facultad de Bellas Artes de la UNLP y de la Escuela de Artes de la UNQ.

Correo electrónico: fjoselevich@unq.edu.ar

- **NARRATIVA AUDIOVISUAL EN CONTEXTOS DIGITALES.**

Profesora: Dra. María Valdez.

Breve presentación de la asignatura: durante el curso se analiza la articulación narrativa en los discursos audiovisuales. Se trabaja con una amplia profusión de películas para examinar de qué manera se construye el proceso enunciativo audiovisual. A partir de ahí, se reflexiona sobre las narrativas audiovisuales aplicadas a otros contextos e hibridaciones artísticas, con especial atención al universo digital.

Contenidos mínimos: Una introducción a los procesos de creación con los medios para pensar una praxis artística audiovisual. Viejos medios y nuevas tecnologías: especificidad y cruces de aparatos. Hibridez entre el cine, el video y la TV. El arte de los medios. Las narrativas en la literatura, el cine, el video y el teatro. La convergencia de medios. El multimedia. Textualidades y textos en el nuevo escenario audiovisual. Cine Digital Interactivo inmersivo. La cuestión del cine digital y los medios expandidos. *Mainstream*, uniformización y experimentación.

Horas de estudio recomendadas: 5 a 8 horas semanales.

Breve CV de la docente: María Valdez se dedica al estudio, a la investigación y a la enseñanza sobre cine argentino y latinoamericano, sobre historia, análisis y estética cinematográfica, estudios de género y artes y tecnologías. Graduada en Letras (UBA), es Doctora en Educación (UNED, España). Ha participado como jurado y como coorganizadora y/o expositora en distintos congresos internacionales dedicados a estudios interdisciplinarios de cine, literatura, teatro y estudios culturales. Fue programadora en el BAFICI (2000-2001), asesora de proyectos de cultura en la Dirección General de Enseñanza Artística del GCBA y Jefa de Programación del Centro Cultural Ricardo Rojas (UBA). Como jurado participo en evaluación de tesis en carreras de grado, de posgrado, en concursos docentes, en festivales de cine y en el Fondo Nacional de las Artes. Actualmente es la Directora de la Licenciatura de Artes Digitales de la Universidad Nacional de Quilmes.

Correo electrónico: wellesiana@gmail.com.

- **TALLER DE MEDIOS ALTERNATIVOS.**

Profesora: Dra. Lía Gómez .

Breve presentación de la asignatura: el Taller de Medios Alternativos propone encontrarnos con las vanguardias artísticas del Siglo XX, sus autores, sus obras, sus modos de circulación. Mucha de las cosas que hoy nos parecen nuevas como "la comunicación a distancia" ya venían planteándose como idea desde los años 60 a partir del "arte correo"; o lo "colaborativo" que ya venía dado desde distintas formas de construir medios gráficos; o el teatro de impacto que tiene su antecesor en los *happenings*; o que la *performance* y las instalaciones tienen mucho en común; o que el arte en América latina tiene un recorrido que recorre incluso los modos de pensar el feminismo. Veremos cómo la política puede ser también parte de un discurso humorístico y cómo los y las artistas van del culto al *mainstream* en función de sus proyectos y sus días. El cine y la computadora, de Chaplin a Netflix, de los fanzines a Eloísa Cartonera o la poesía en el Pabellón 4..., en el taller les proponemos revisar y armar un propio medio como parte de una cultura que más que contra es parte de nuestros propios deseos y objetivos.

Contenidos mínimos: Historia de las vanguardias del siglo XX. La contracultura. Agitación cultural. Activismo. Historia de la *performance*. El teatro de impacto. Los clubes literarios. Historieta. Comic Strip. Manga. Culto y *mainstream*. Producción de trabajos prácticos mediados por la virtualidad. Los rubros audiovisuales: *Storyboard*. *Concept*. Escenografía. *Layout*. Dibujo e ilustración. Medios gráficos y animados. Humor gráfico y política. *Graffiti* y *Stop Motion*. Difusión de un concepto, instalación de referencia cultural.

Horas de estudio recomendadas: 5 a 8 horas semanales.

Breve CV de la docente: Doctora en Comunicación. Profesora e investigadora de la Universidad Nacional de La Plata y La Universidad Nacional de Quilmes. Dirige proyectos de investigación sobre comunicación, estética y política y ha publicado libros y revistas especializadas. Coordinadora del GT CLACSO en Arte y Política. Directora del FESAALP (Festival de Cine Latinoamericano de La Plata) y gran apasionada por el cine, el teatro y la literatura en todas sus formas posibles.

Correo electrónico: lia.gomez@unq.edu.ar

- **RECURSOS INDUSTRIALES.**

Profesor: Cristian Verón.

Breve presentación de la asignatura: La asignatura presenta núcleos conceptuales que permiten reconocer los aspectos principales del flujo de trabajo de la producción audiovisual, con preponderancia en la producción y postproducción televisiva. También propone una exploración desde encuadres teóricos del campo comunicacional, que permita delimitar y revisar las configuraciones de objetos y piezas promocionales, así como las estrategias contemporáneas en la escritura promocional. Se trabajará de manera teórica por medio de los textos y de forma práctica, se realizarán piezas audiovisuales y piezas promocionales escritas.

LICENCIATURA EN ARTES DIGITALES (CICLO SUPERIOR)**Ciclo lectivo 2018**

Contenidos mínimos: Promoción audiovisual televisiva. Tipos de objetos promocionales: teaser, tráiler, etc. Estructuras y sus componentes. Nociones de redacción promocional. Edición publicitaria. Postproducción de audio y video. La función de la producción. Circuitos y flujos de producción.

Horas de estudio recomendadas: 5 a 8 horas semanales.

Breve CV del docente: Licenciado en Comunicación Social de la Universidad Nacional de Quilmes. Estudios de posgrado en curso, Maestría en Comunicación Digital Audiovisual. Con más de diez años de experiencia en los medios (públicos y privados) y vasto conocimiento del manejo de cámaras, edición y postproducción de video. Actualmente jefe de Departamento de Producción del Programa de Producción Televisiva (UNQ) y ganador de diversos concursos de TV Digital. Miembro de proyectos de extensión como "Cronistas Barriales". Docente de la Licenciatura en Comunicación Social (UNQ) desde 2012 y de la Licenciatura en Artes y Tecnologías desde 2015 (modalidad a distancia).

Correo electrónico: cristian.veron@unq.edu.ar

- **ARTE DIGITAL APLICADO.**

Profesor: Christian Silva.

Breve presentación de la asignatura: Esta asignatura se ocupa de presentar a los alumnos las problemáticas propias de "lo digital". El Arte, entendido como ámbito conceptual y material que articula diferentes tipos de manifestaciones socioculturales, está modificando, desde la irrupción de la tecnología digital y las redes informáticas, su matriz conceptual. Expandiendo sus capacidades hacia nuevos entornos que re-configuran, no solo los temas/ rasgos/motivos/ técnicas de las obras, sino, sobre todo, la dinámica de producción y circulación de arte en general. Surge un nuevo ecosistema donde autores y audiencias, obras y experiencias, técnicas y formatos están construyendo nuevas reglas de convivencia, participación, interacción, etc. En *Arte digital aplicado* proponemos observar y comprender las particularidades de este nuevo contexto emergente: sus rasgos y características, las nuevas tendencias experimentales y aquellas que se están convirtiendo en un nuevo canon.

Contenidos mínimos: la intervención digital en el universo artístico: alcances y problemas. Sistemas (hardwares) y herramientas (softwares) utilizados. La aplicación artística digital en espacios convencionales. Net art, videoarte, instalaciones interactivas. Combinación de lenguajes en la práctica artística. Fotografía e imagen digital; escultura digital; speed painting. Arte generativo aplicado. El arte digital y las nuevas pantallas: usos artísticos digitales en el universo audiovisual. Arte digital aplicado en medios masivos de comunicación.

Horas de estudio recomendadas: 5 a 8 horas semanales.

Breve CV del docente: Diseñador especialista en educación y nuevas tecnologías. Se desempeña como docente en cursos de grado y posgrado de las Universidades Nacionales de Quilmes, La Plata y Rosario.

Correo electrónico: entorno3@gmail.com

- **ANÁLISIS Y CRÍTICA DE ARTE MEDIÁTICO.**

Profesora: Dra. Bianca Racioppe.

Breve presentación de la asignatura: la materia *Análisis y Crítica de Arte Mediático* se dicta de manera virtual y, en esa escena de lo online, propone analizar los procesos artísticos en relación con las tecnologías. Para esto hacemos una breve historización de la relación arte-tecnología para luego explorar las propuestas de finales del siglo XX y principios del siglo XXI. Abordamos el arte electrónico, el Net.art, los nuevos modos de interactividad que estas prácticas artísticas proponen. También discutimos la idea de autoría y creación. Todo este recorrido está guiado por la pregunta acerca de la curaduría y la crítica en los espacios actuales de producción artística.

Contenidos mínimos: Problematicidad de los conceptos “virtualidad”, “variabilidad” y “viabilidad” (Weibel, 2007), así como también las nociones de “representación numérica”, “automatización”, “modularidad” y “transcodificación cultural” (Manovich, 2002), todas ellas centrales para la comprensión de los modos de arte inscriptos en la relación entre arte y ciencias de la información. Revisión de las categorías Media art, Net.art, bioarte, arte telemático. El problema de la interactividad. Características de los objetos artísticos digitales. El sustrato material como fundamento estético (relaciones entre soporte y obra) Circuitos de consagración y distribución. Visita a muestras.

Horas de estudio recomendadas: 5 a 8 horas semanales.

Breve CV de la docente: Doctora en Comunicación y Magíster en Planificación y Gestión de Procesos Comunicacionales por la Facultad de Periodismo y Comunicación Social de la UNLP. Licenciada y Profesora en Comunicación Social por la misma Facultad. Investiga temas relacionados con la comunicación, las tecnologías, el arte y la cultura libre. Es docente en grado y posgrado en la Facultad de Periodismo y Comunicación Social - UNLP.

Correo electrónico: bracioppe@uvq.edu.ar